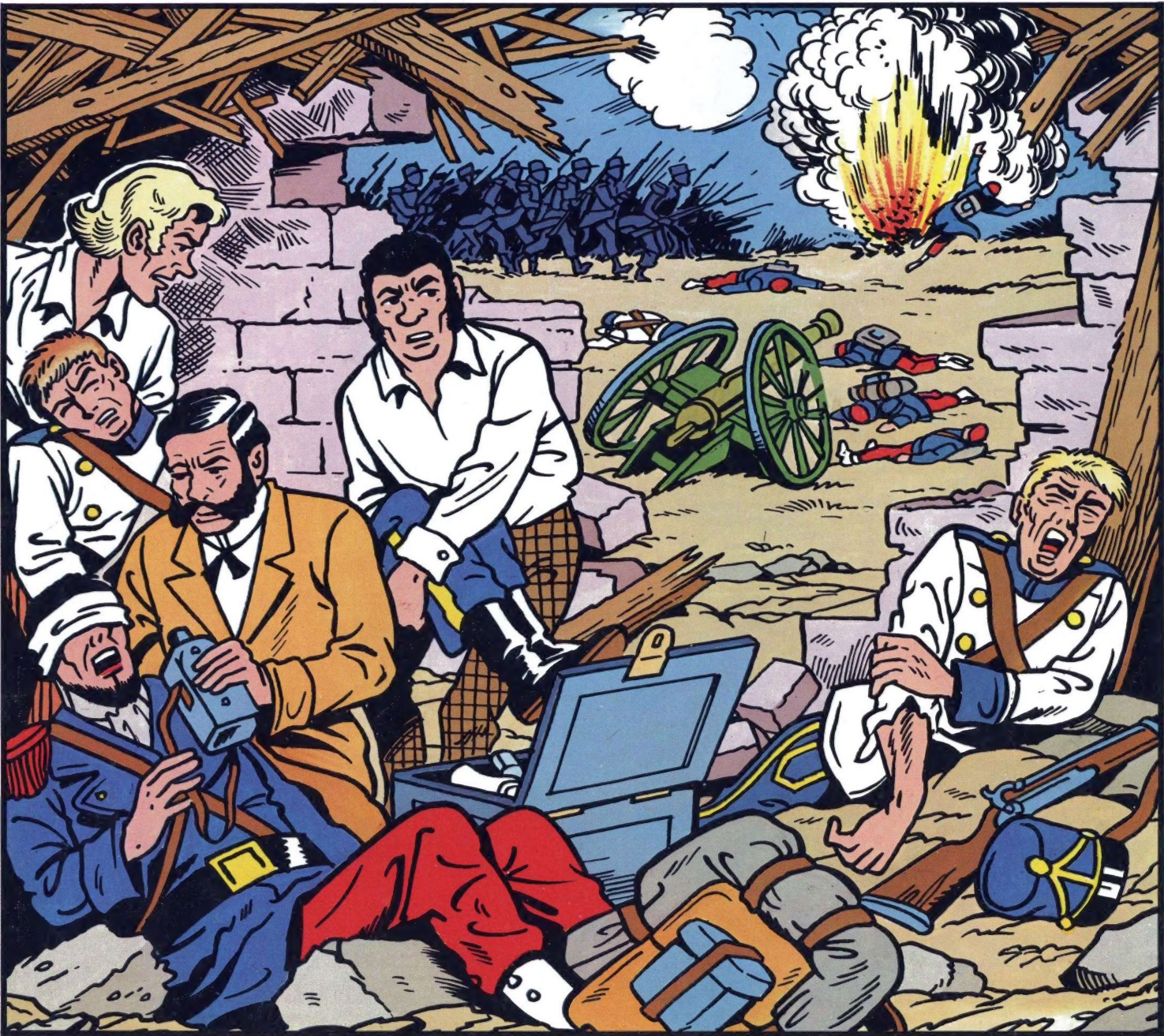


WILLY VANDERSTEEN

# ROBERT ET BERTRAND

## L'ENFER DE SOLFERINO



EDITIONS ERASME



WILLY VANDERSTEEN

# L'ENFER DE SOLFERINO



EDITIONS ERASME  
ANVERS-BRUXELLES



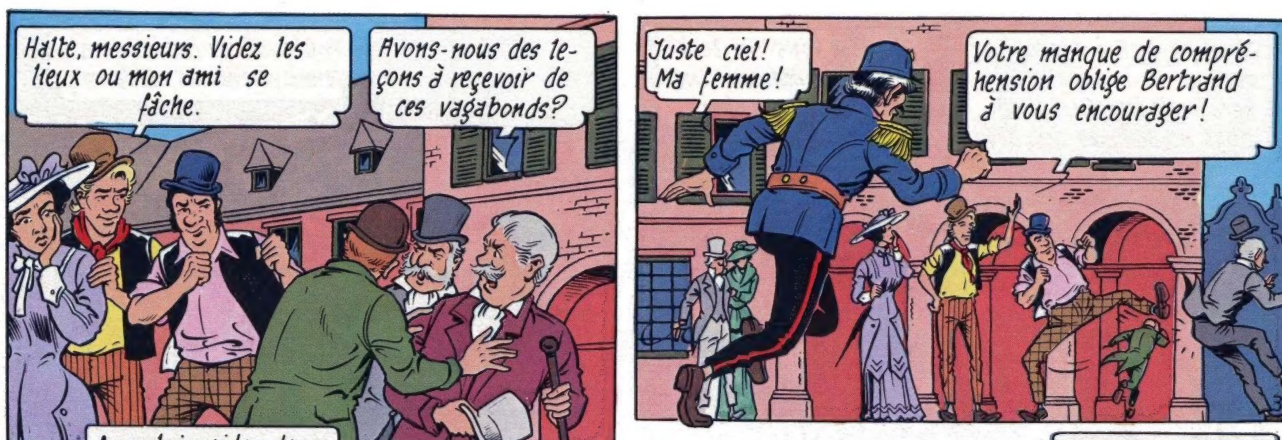


Combien de temps restons-nous ici? Nos finances s'épuisent.

Oh Bertrand! Il y a du grabuge, là-bas.

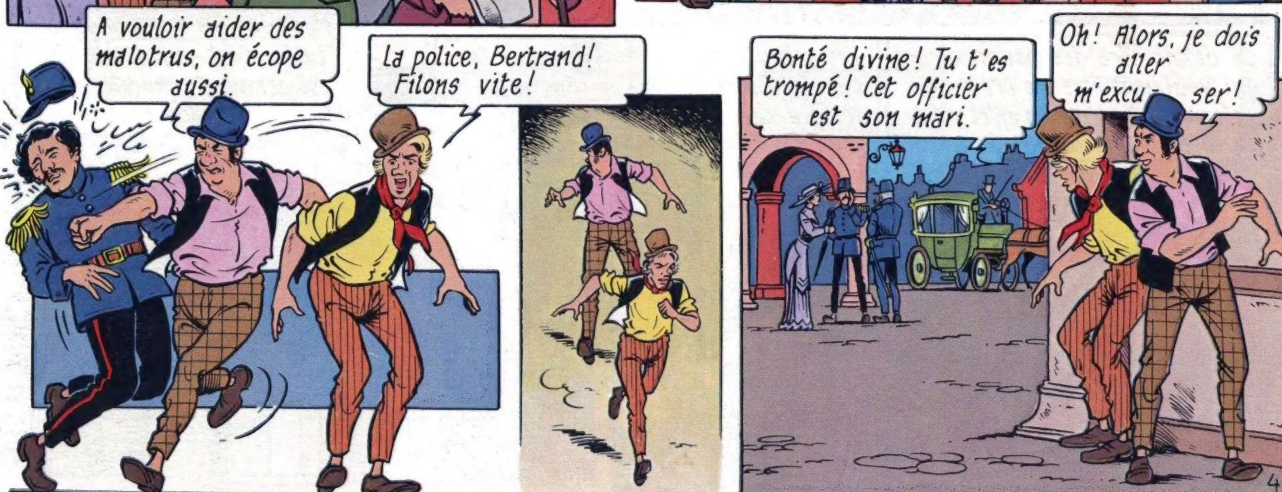


Vite, Robert. Ces messieurs harcèlent cette dame.



Avons-nous des leçons à recevoir de ces vagabonds?

Votre manque de compréhension oblige Bertrand à vous encourager!

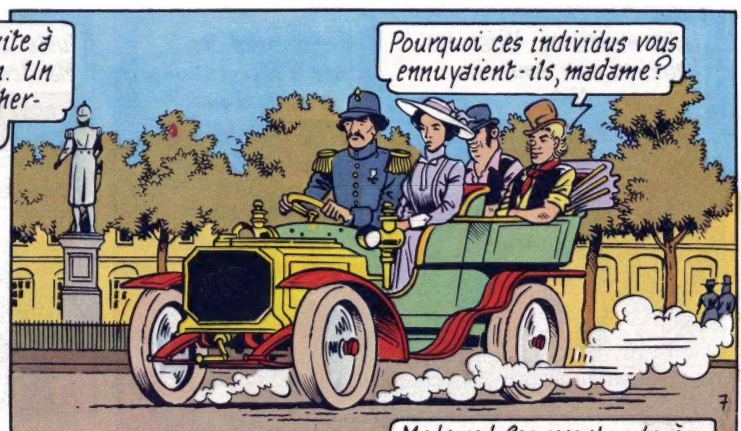


La police, Bertrand! Filons vite!

Bonté divine! Tu t'es trompé! Cet officier est son mari.

Oh! Alors, je dois aller m'excuser!









Votre amie, madame Dunant, vient d'arriver de Suisse et...

Quelle bonne surprise! Et où est monsieur Dunant?



Je n'ai pas son adresse, Docteur. Quand Henri écrit, il ne veut pas être dérangé. Et pourquoi devrait-il revenir?



Henri est dans les environs de Solferino en Italie, pour achever un ouvrage littéraire.



Seigneur! En Italie? Madame Dunant, écrivez-lui de revenir immédiatement.

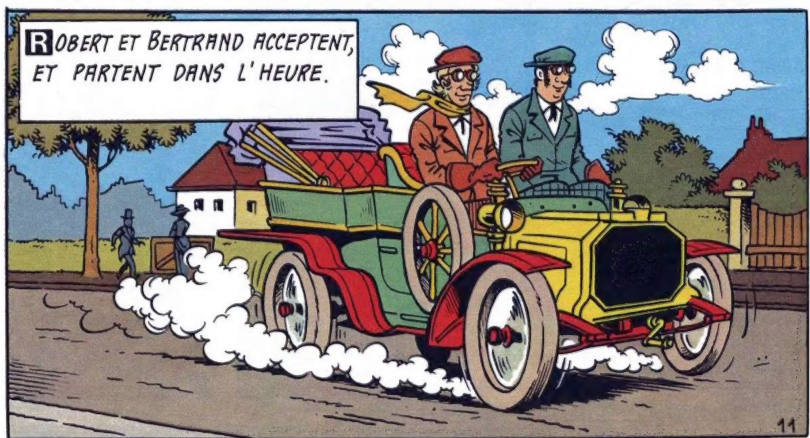


Me voilà obligé de dévoiler le secret. Henri est en danger. A Paris, j'ai appris que l'empereur avait...

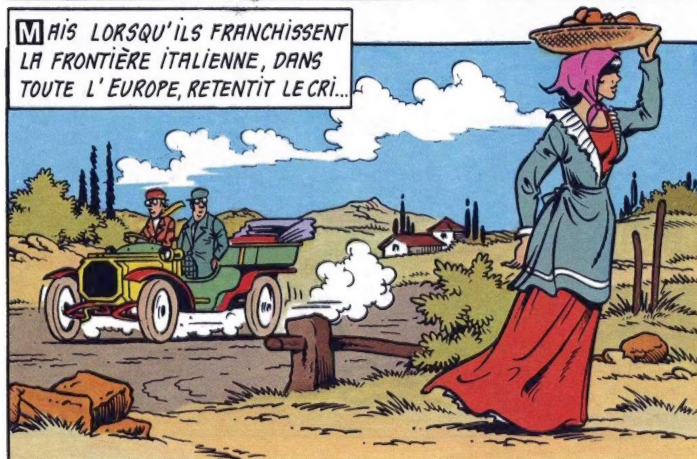
...éconduit l'ambassadeur d'Autriche. En s'alliant aux Italiens, la France veut combattre les Autrichiens. La guerre peut se déclencher à chaque instant. Il faut sortir Henri de là, à tout prix.



Ecoutez, mes amis. Je vous donne ma voiture et les papiers nécessaires. Habillez-vous convenablement. Henri Dunant est mon ami; voulez-vous partir à sa recherche et le ramener?



ROBERT ET BERTRAND ACCEPTENT, ET PARTENT DANS L'HEURE.

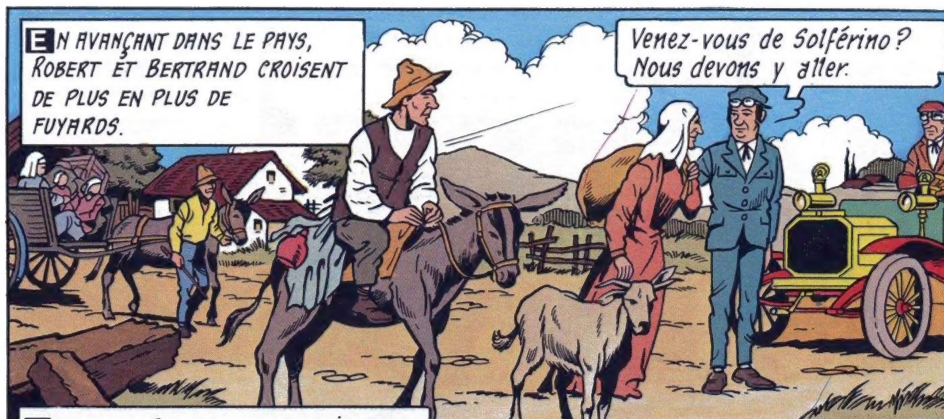


MAIS LORSQU'ILS FRANCHISSENT LA FRONTIÈRE ITALIENNE, DANS TOUTE L'EUROPE, RETENTIT LE CRI...

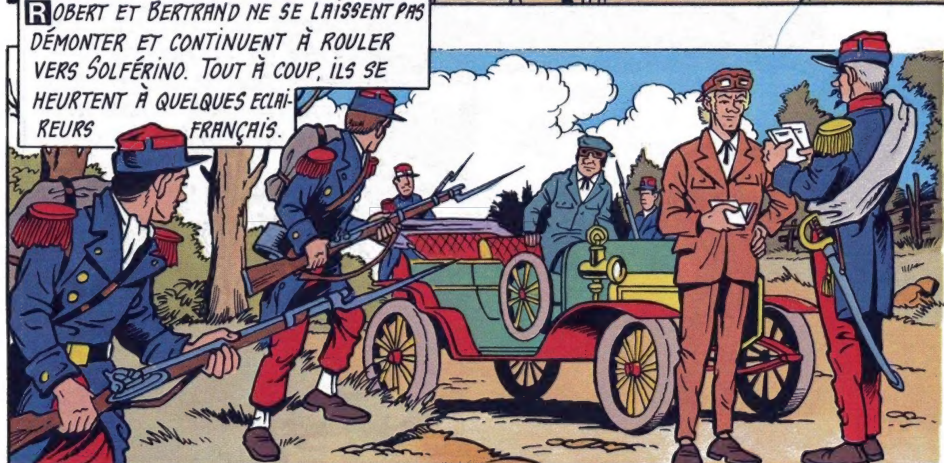


La guerre! Les troupes franco-italiennes contre l'armée autrichienne. Premier choc à Montebello.

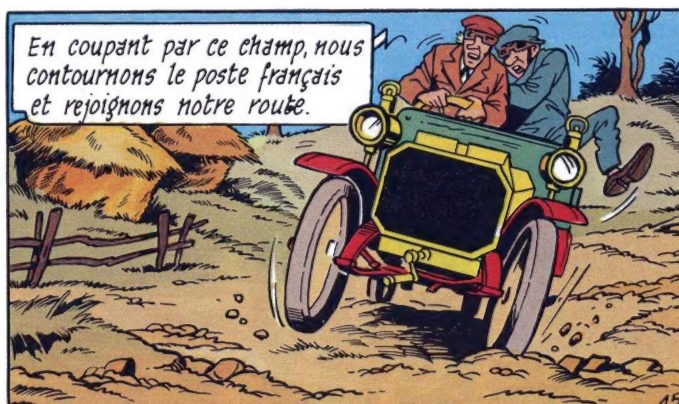
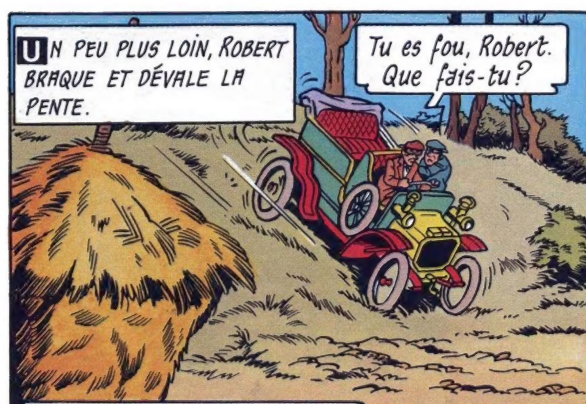




Solférino! Vous n'y pensez pas? Il y a déjà eu combat à Montebello. Les Autrichiens se sont retirés devant les forces franco-italiennes. La route n'est pas sûre du tout.



Solférino? Pas question! C'est là que le coup décisif aura sans doute lieu. Rebroussez chemin. C'est un ordre.







Vous venez de Castiglione ou de Solférino. Avez-vous vu des concentrations de troupes françaises et italiennes ?



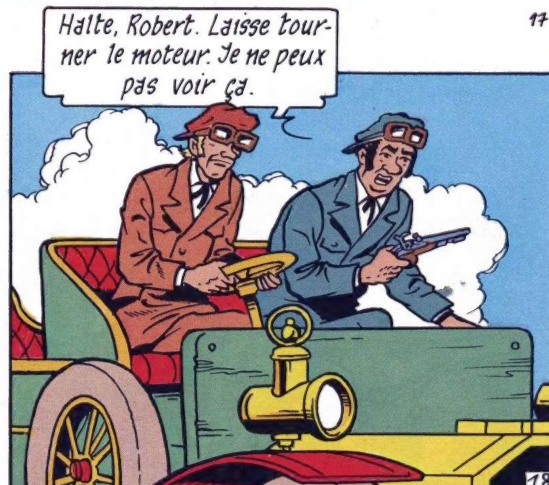
Vous ne pensez tout de même pas que je vais trahir mes compatriotes ? Je ne dis rien.



17



Donner wetter ! Battez-le ! Faites-le parler.



Halte, Robert. Laisse tourner le moteur. Je ne peux pas voir ça.

18



Jetez vos armes. Haut les mains ! Je vous apprendrai à respecter les civils !

Toi, bonhomme, fiche le camp.



LES FUYARDS NE SE LE FONT PAS DIRE DEUX FOIS : ILS DISPARAISSENT.



Vous êtes étrangers. De quoi vous mêlez-vous ?

19



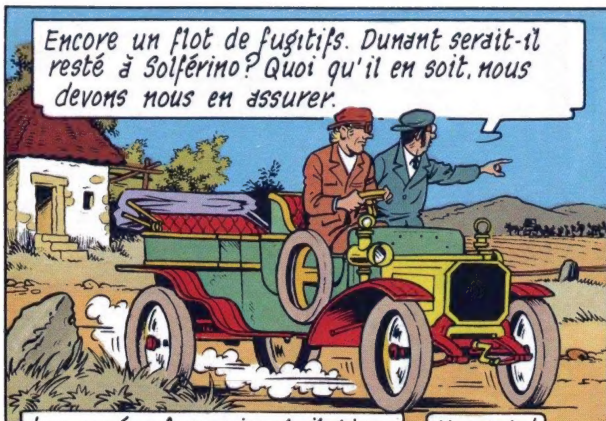
Nous ne nous occupons pas de la guerre. Descendez ce talus et restez là jusqu'à ce que nous soyons partis.



Ces imbéciles n'iront pas loin. Nos canons contrôlent la route.

20





Encore un flot de fugitifs. D'unant serait-il resté à Solférino? Quoi qu'il en soit, nous devons nous en assurer.

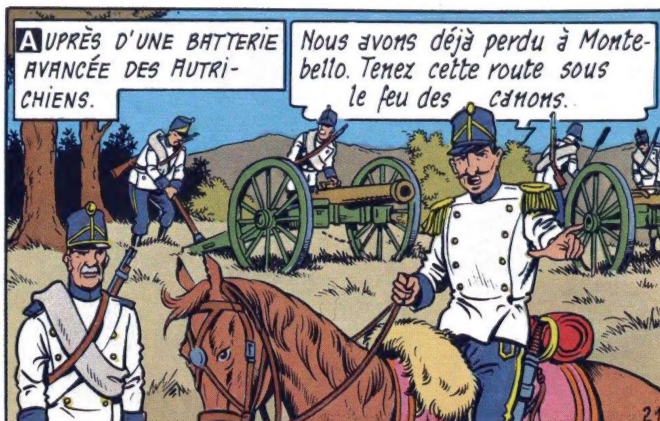


Les armées française et italienne devront passer ici pour aller à Solférino. Tirez sur tout ce qui bouge.

Une auto! Direction Solférino.



Feu!

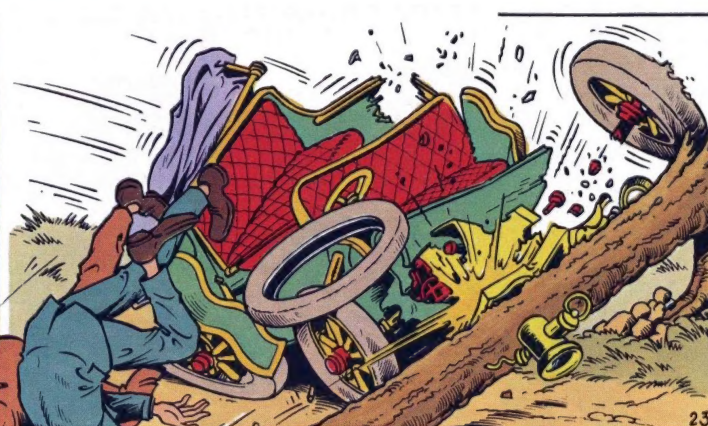


AUPRÈS D'UNE BATTERIE AVANCÉE DES AUTRICHIENS.

Nous avons déjà perdu à Montebello. Tenez cette route sous le feu des canons.



Ciel! Ils nous prennent pour cible!



Voilà un coup réussi en tapant à côté! Ça se gâte! Comment atteindre Solférino?

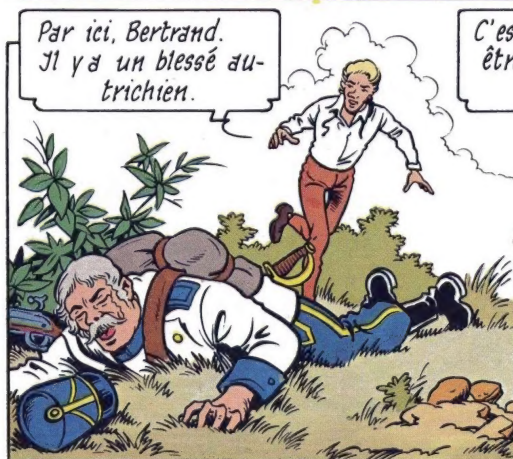
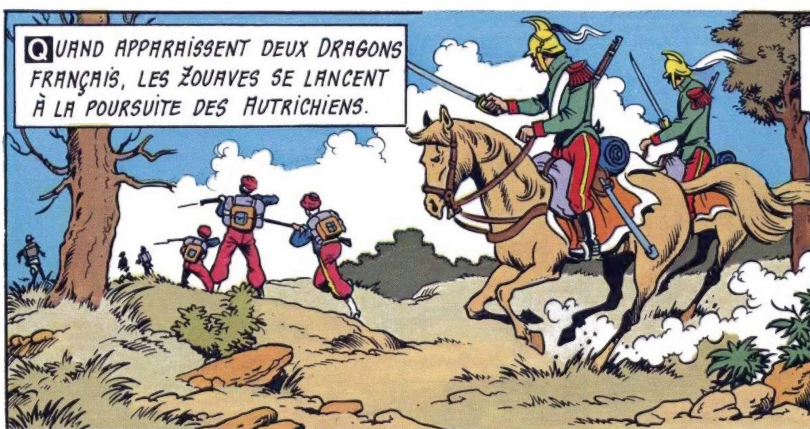
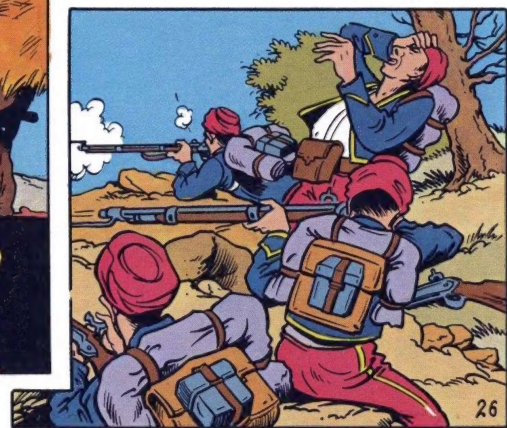
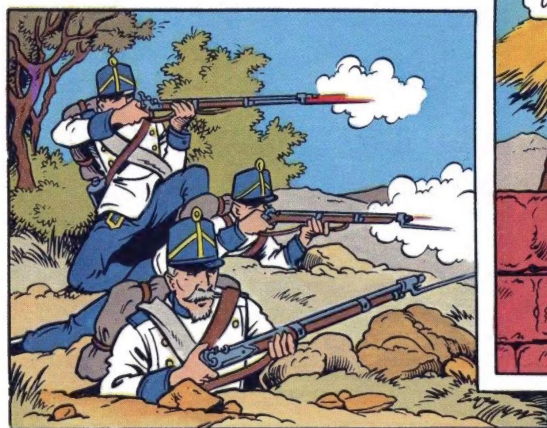


Debout, Bertrand! Les Autrichiens arrivent. Filons ou ça finira mal.





Nous sommes entre deux feux. Comment cela finira-t-il?







Possible, mais tu es blessé toi-même. Que vas-tu faire ?



L'achever. Il n'y a pas de soins médicaux sur le champ de bataille.



Ne t'en mêle pas, étranger. Ce sont les ordres.

Sous ce couvert, se commettent bien des bêtises.



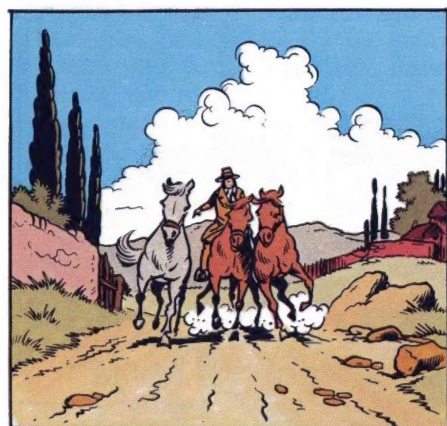
Bravo, Bertrand! Désarmons-le!



Je comprends, civil. La guerre est horrible. Allez-vous en. Demain, ce sera l'enfer à Solférino.



Des chevaux! Cachez-vous... nous ne savons qui approche, ami ou ennemi.



Des chevaux! Exactement ce qu'il nous faut.



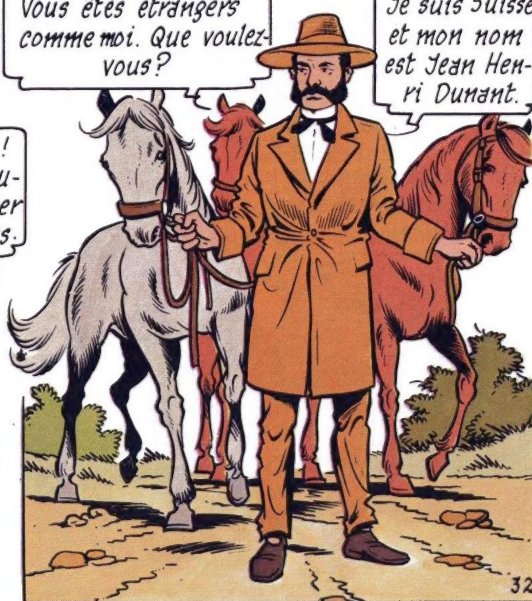
Je vais tâcher de rejoindre mon unité. Bonne chance!

Vous êtes étrangers comme moi. Que voulez-vous?

Je suis Suisse et mon nom est Jean Henri Dumant.



Ne craignez rien! Nous voulons seulement vous parler quelques minutes.



32.



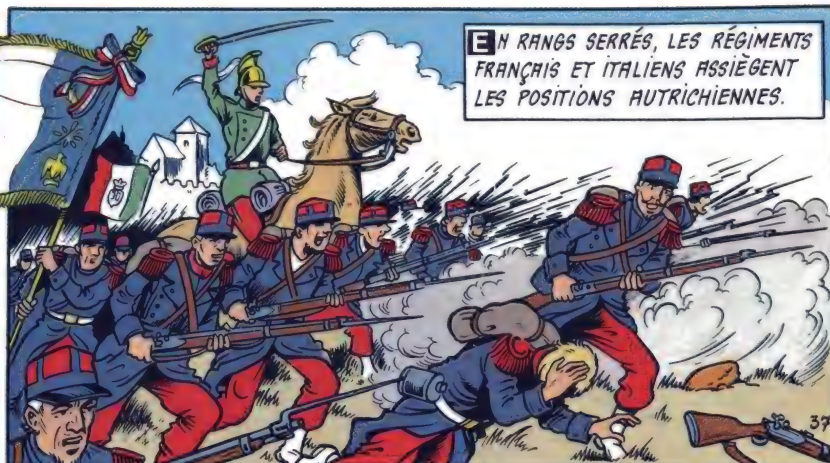




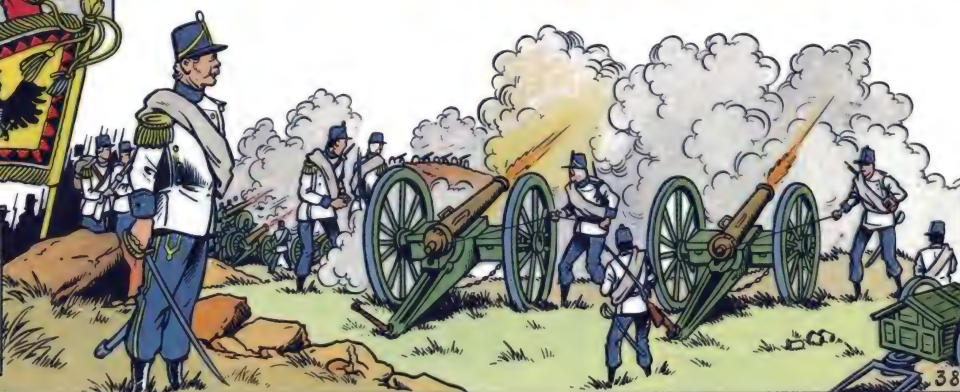
**AU PETIT JOUR, SONNENT LES TROMPETTES ET ROULENT LES TAMBOURS POUR APPELER LES ARMÉES AU COMBAT.**



**EN RANGS SERRÉS, LES RÉGIMENTS FRANÇAIS ET ITALIENS ASSIÈGENT LES POSITIONS AUTRICHIENNES.**



**LES AUTRICHIENS OCCUPENT LES HAUTEURS D'OÙ ILS CANONNENT LA VALLÉE, Y SEMANT MORT ET DESTRUCTION.**



Horreur! Des bataillons entiers sont fauchés par le tir. Quelle affreuse boucherie!

Des troupes fraîches arrivent constamment! Ce sera une hecatombe!



**LES FRANÇAIS POURSUIVENT LEUR AVANCE, LAISSANT SUR LE CARREAU MORTS ET BLESSÉS.**



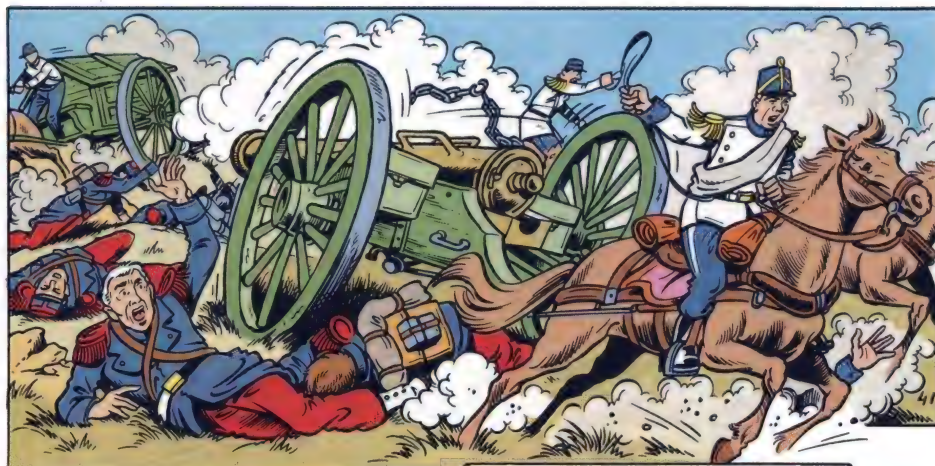
Attaque! Contre-attaque! Ils tombent par milliers et personne ne s'en soucie. Les Autrichiens déplacent leurs canons menacés par l'infanterie. Seigneur!







Incroyable! Les canons et les convois de munitions écrasent les mourants et les blessés.



Bestial! Pourquoi les services de secours ne relèvent-ils pas les blessés?



Des deux côtés, les services de secours sont insuffisants; on se méfie; même les infirmiers ne sont pas épargnés.



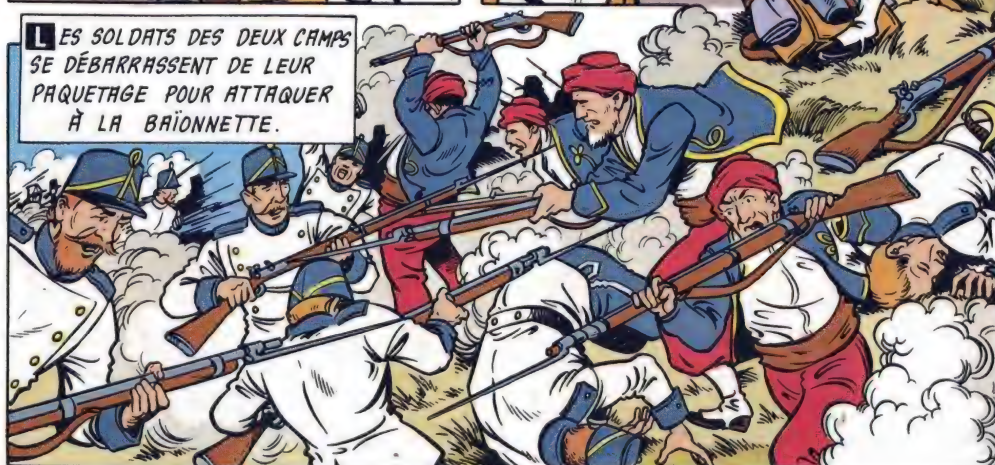
Près d'ici, des malheureux appellent à l'aide. Ah! Si nous pouvions les secourir.



Cela crie vengeance! Personne ne fait donc rien?



Si je sors d'ici, je me vouerai entièrement à la recherche d'une solution.

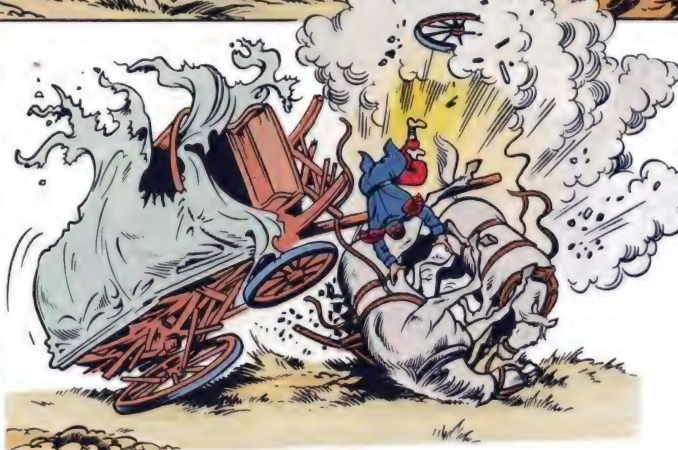


LES SOLDATS DES DEUX CAMPS SE DÉBARRASSENT DE LEUR PAQUETAGE POUR ATTAQUER À LA BAÏONNETTE.



Quel carnage! Il s'entretuent comme des bêtes sauvages! Oh! Une ambulance!

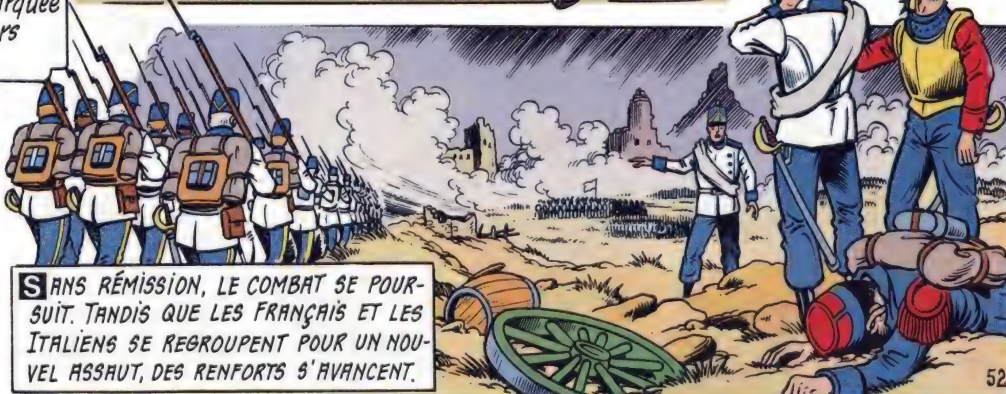
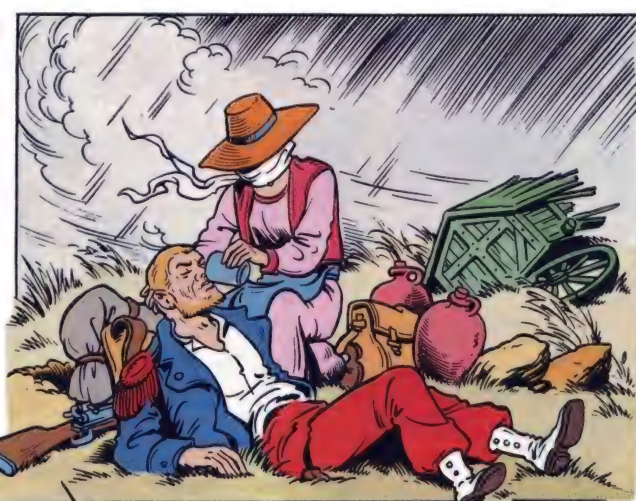
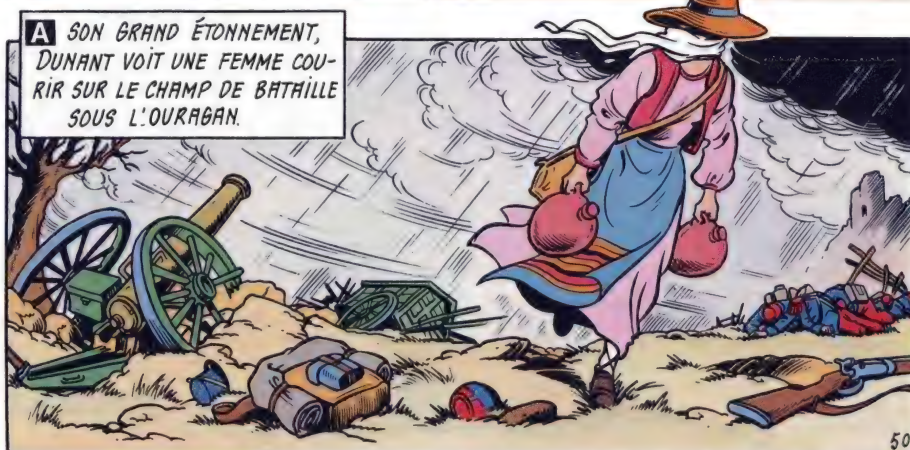




Mais c'est de la folie furieuse ! Ils en ont tous besoin. La guerre tue donc toute pitié ?





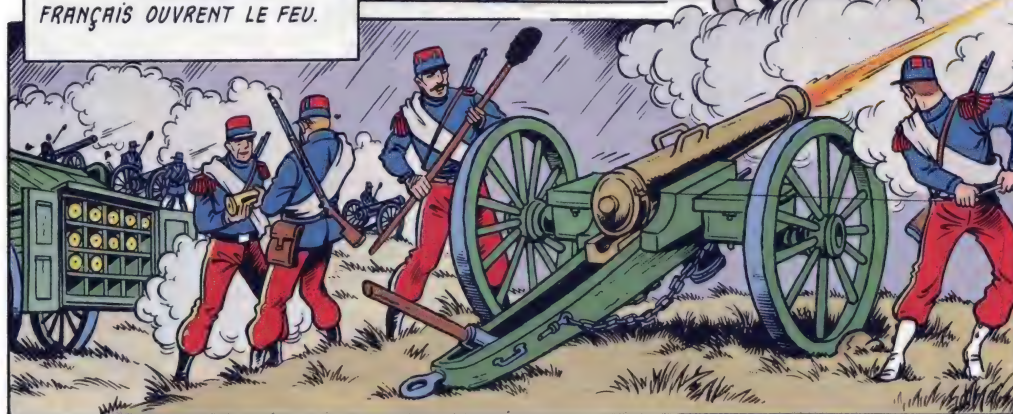






**L**A CAVALERIE AUTRICHIENNE, SE CROYANT HORS D'ATTEINTE DE L'ARTILLERIE FRANÇAISE, ENTAME UNE CHARGE POUR APPUYER SON INFANTERIE.

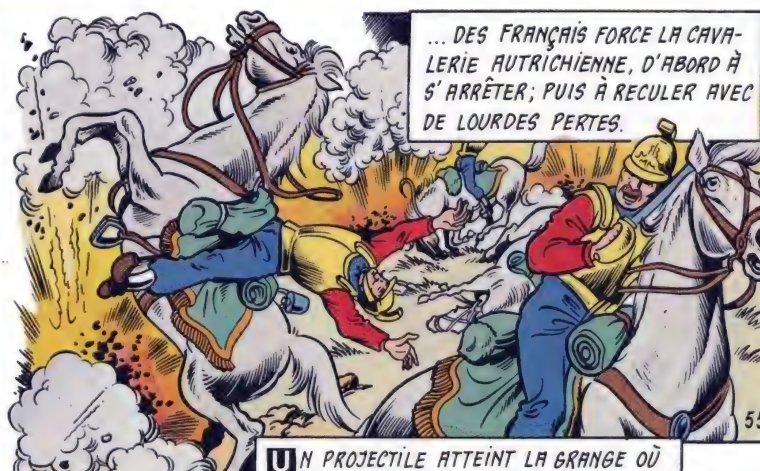
**M**AIS AVANT QUE LE CHOC NE SE PRODUISE, LES CANONS FRANÇAIS OUVRENT LE FEU.



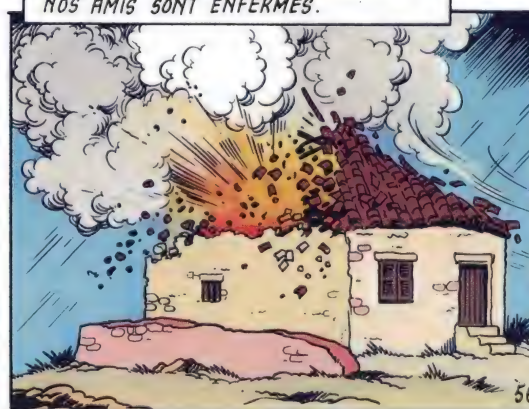
Miséricorde!  
Cette femme en pleine mêlée!



**L**A MYSTÉRIEUSE INFIRMIÈRE VOIT APPROCHER LA CAVALERIE AU GRAND GALOP ET SE MET À L'ABRÏ COMME ELLE PEUT. MAIS LE TIR À LONGUE PORTÉE...

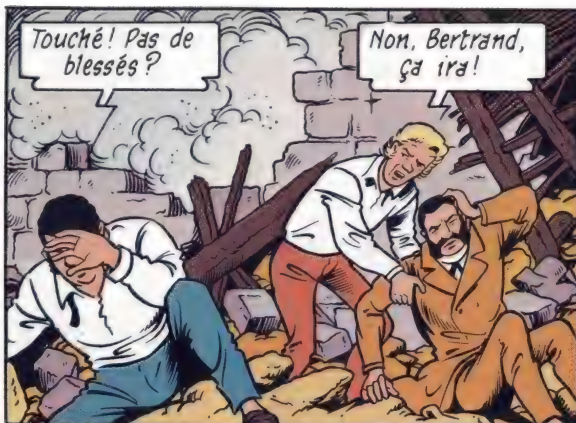


... DES FRANÇAIS FORCE LA CAVALERIE AUTRICHIENNE, D'ABORD À S'ARRÊTER; PUIS À RECULER AVEC DE LOURDES PERTES.



**U**N PROJECTILE ATTEINT LA GRANGE OÙ NOS AMIS SONT ENFERMÉS.

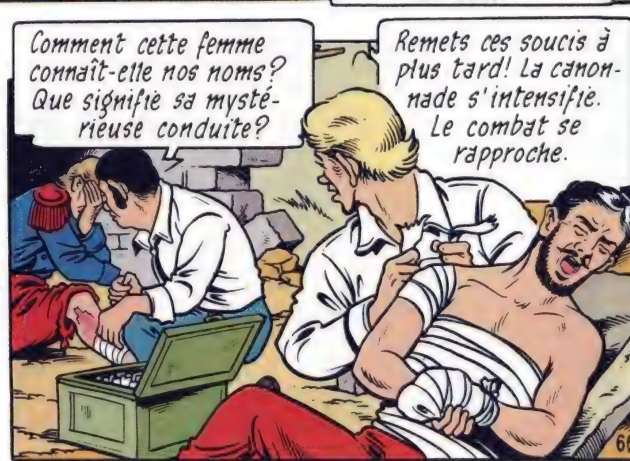
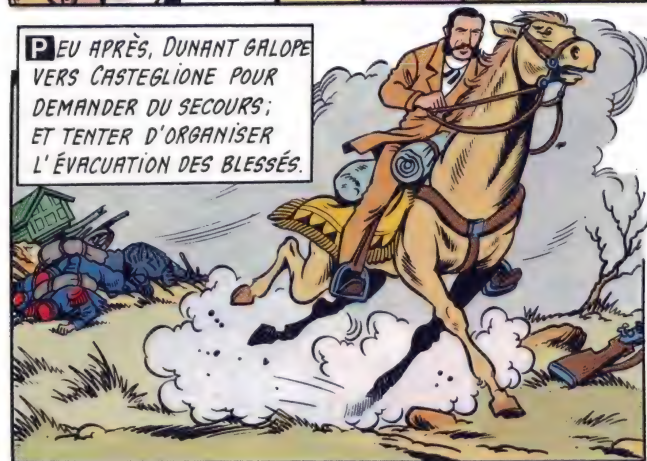








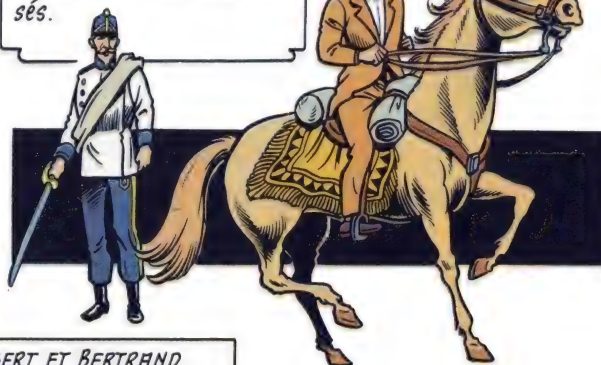








Merci. Je veux consacrer ma vie à fonder un service neutre de secours aux blessés.



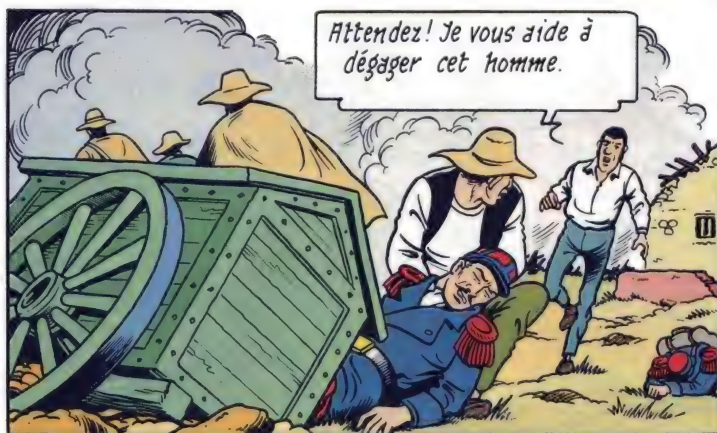
TANDIS QUE DUNANT POURSUIT SA CHEVAUCHÉE VERS CASTEGLIONE...



... ROBERT ET BERTRAND SOIGNER DES BLESSÉS.



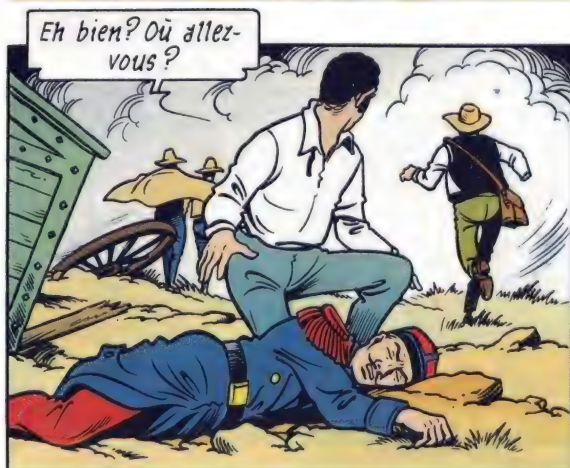
Tiens? Un peu d'humanité enfin! Des civils aident des blessés; je vais leur donner un coup de main!



Attendez! Je vous aide à dégager cet homme.



Vite! Retirez-le.



Eh bien? Où allez-vous?



Singuliers aidants! Ils courent droit au feu.



A CET INSTANT, LE BLESSÉ GÉMIT ET OUVRE LES YEUX.





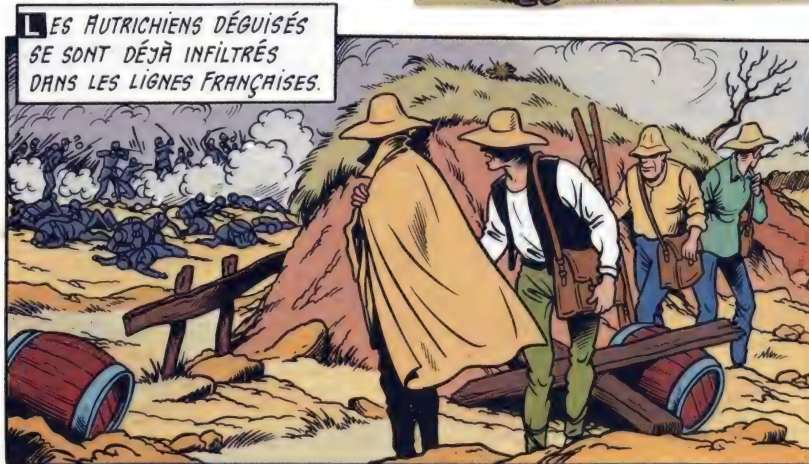
Non, laissez... Suivez-les...  
Sont militaires... Autrichiens  
... déguisés.



Sacoches pleines d'explosifs...  
Me croyaient évanoui... Veu-  
lent faire sauter nos  
munitions.



Monstrueux! Cela rend  
impossible tout secours  
neutre.

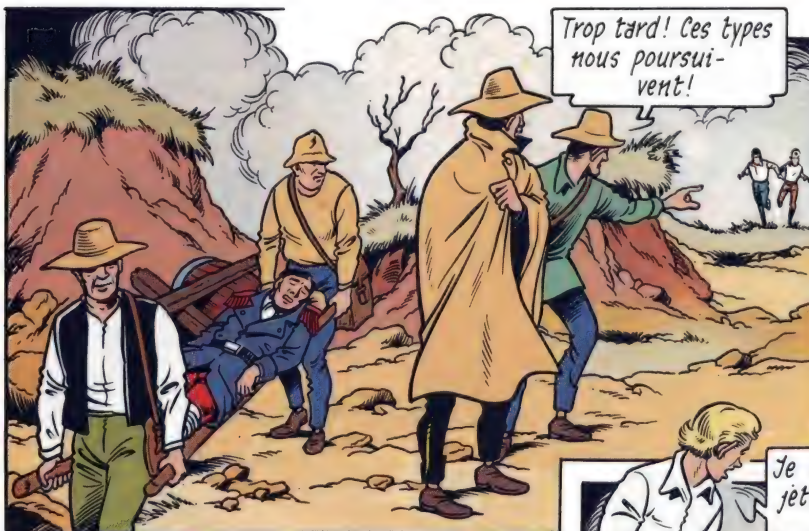


LES AUTRICHIENS DÉGUIÉS  
SE SONT DÉJÀ INFILTRÉS  
DANS LES LIGNES FRANÇAISES.



Transportez un blessé  
français; on vous  
laissera passer. Tâchez  
de pénétrer derrière  
leur artillerie.

Votre mission:  
faire sauter  
leurs convois  
de munitions.



Trop tard! Ces types  
nous poursui-  
vent!



Allez! Accomplissez votre  
mission! Je les élimine.



Je m'y attendais:  
jette ce pistolet!



Arrache-lui cet-  
te cape, Bertrand.





Un officier! Un officier qui s'abaisse en perpétrant ce vil forfait!



Cela ne vous regarde pas, civils! D'ailleurs, le théâtre des opérations se déplace et...



Horreur! Une cohorte de démons furieux fonce sur nous.



LES AUTRICHIENS CÈDENT DU TERRAIN SOUS LA PRESION DES FRANÇAIS QUI EN-CERCLENT BIENTÔT LE PETIT GROUPE.



Des civils? Que faites-vous ici?



En soignant des blessés, nous avons vu des Autrichiens déguisés en infirmiers s'infiltrer dans vos lignes...

Alors, c'est la peine de mort. Mais qui me dit que c'est vrai?



PENDANT QUE ROBERT S'EXPLIQUE, HENRI DUNANT SURGIT AUPRÈS D'EUX.



Hourra! J'ai un laissez-passer pour un convoi sanitaire. A Casteglione, on se prépare à recevoir des blessés.



L'OFFICIER FRANÇAIS EST ENFIN CONVAINCU. MAIS QUAND DUNANT APPREND LE COMLOT, IL PERD SA MAÎTRISE.



Crapule, tu ne mérites pas cet uniforme. Des lâchetés pareilles rendent impossible la neutralité des secours sur le champ de bataille.

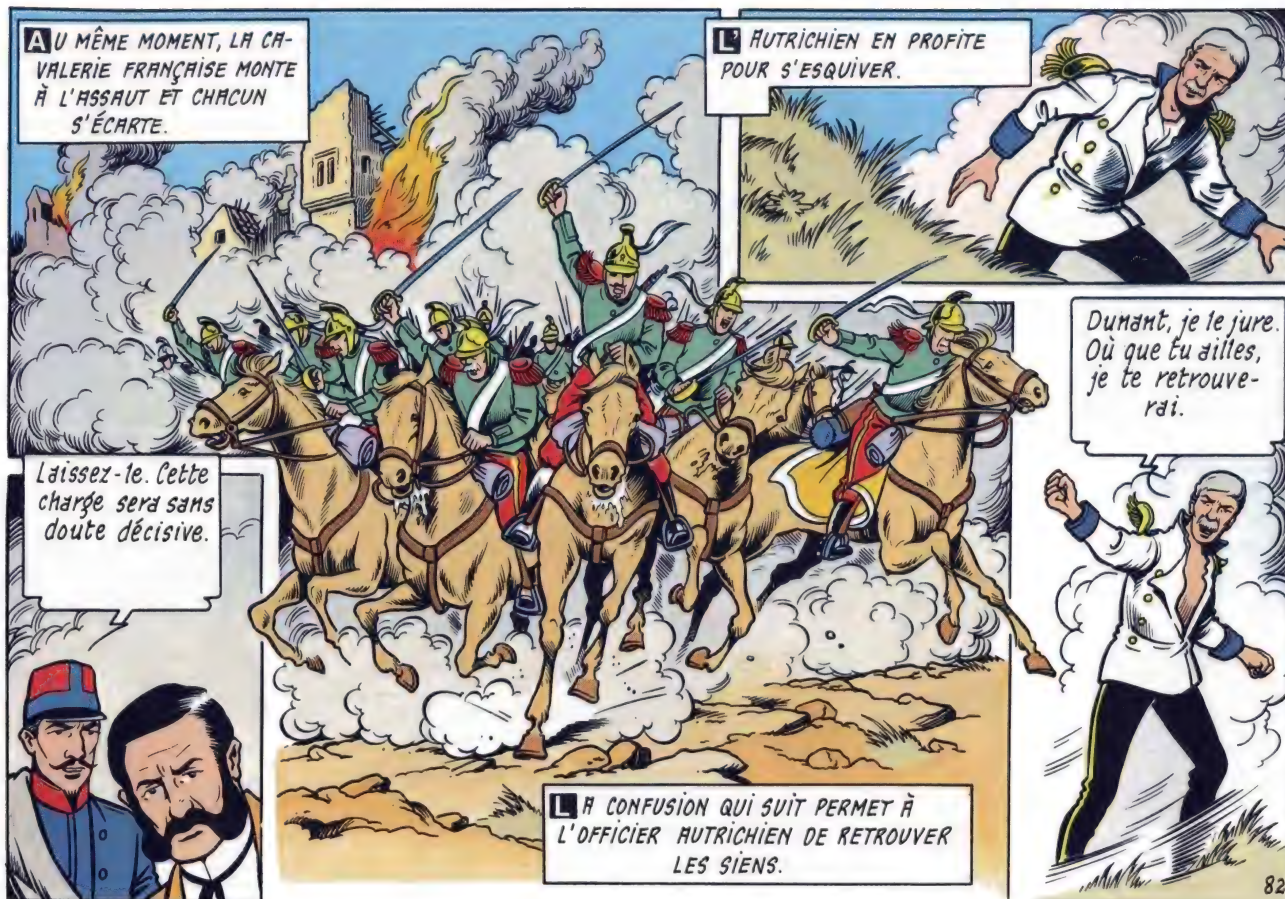


Français! Laissez-vous faire ces civils?

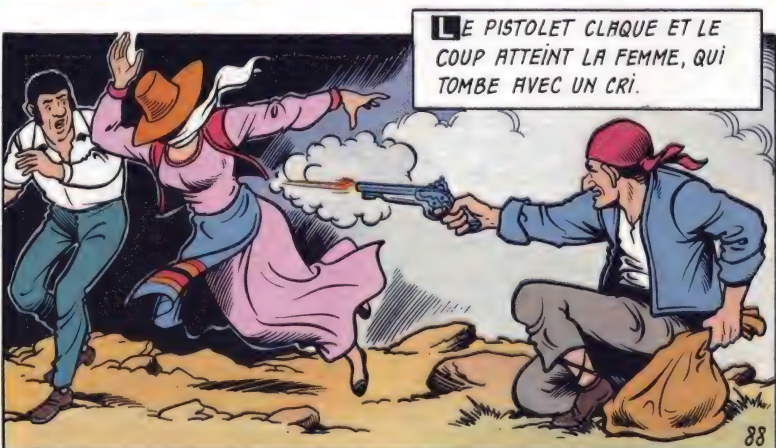
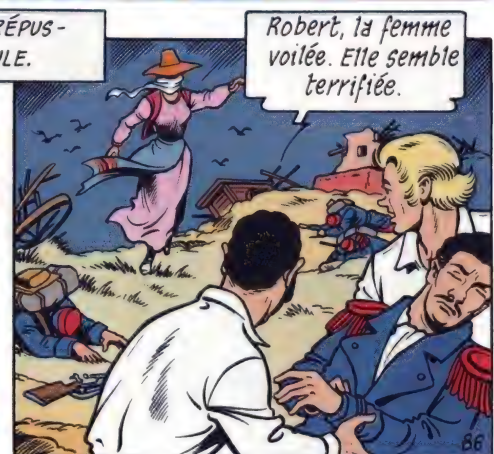


J'ai mes ordres. Je vous fais fusiller sur place.

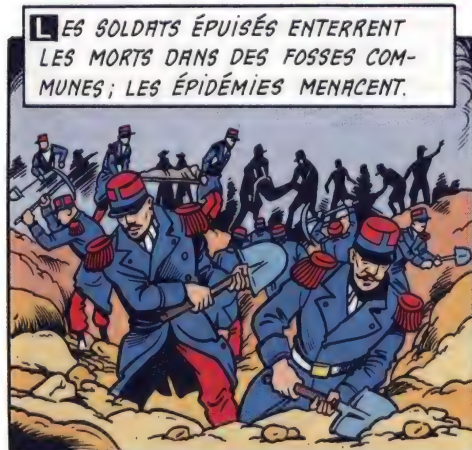
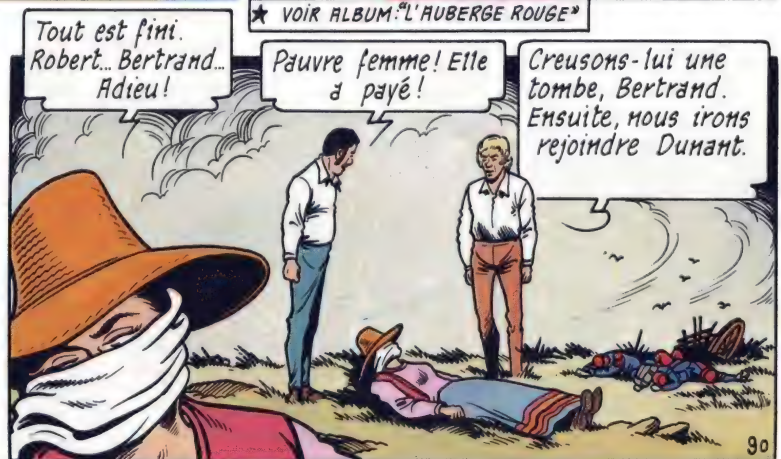




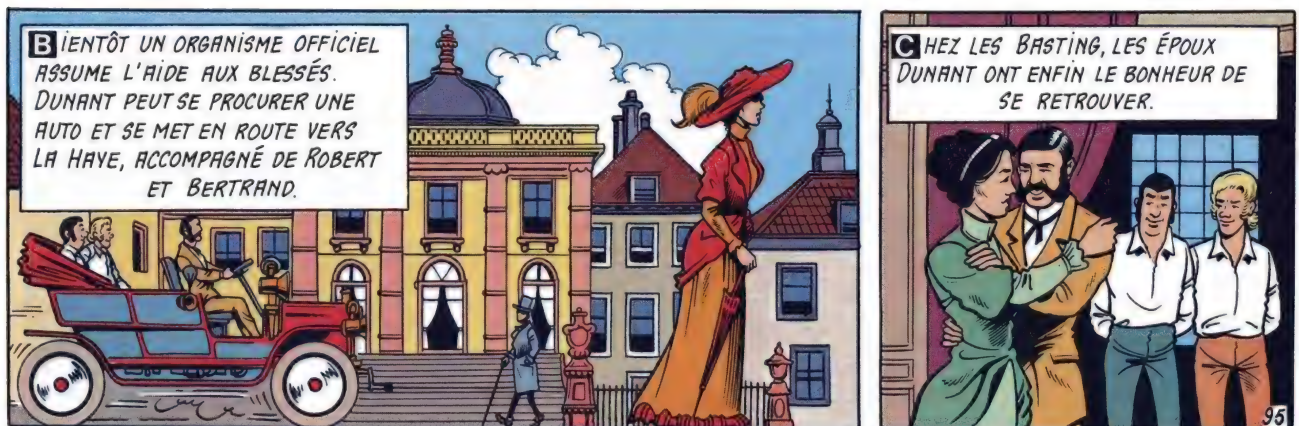
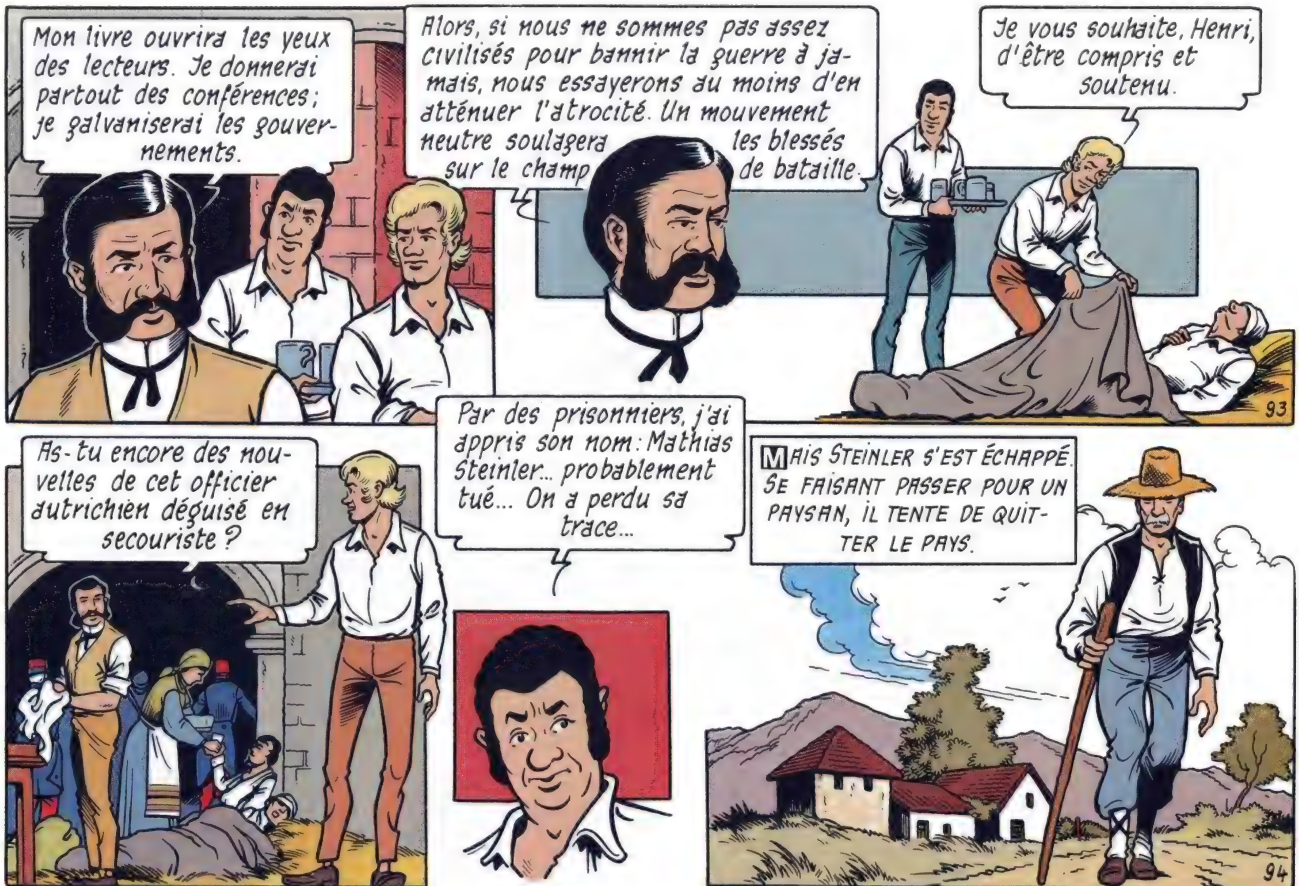
















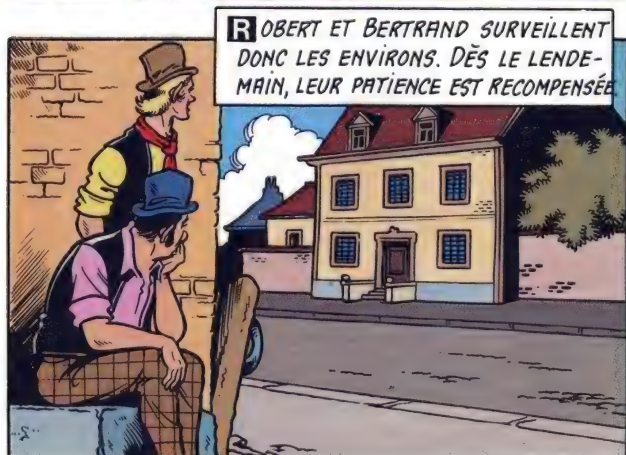
97



98

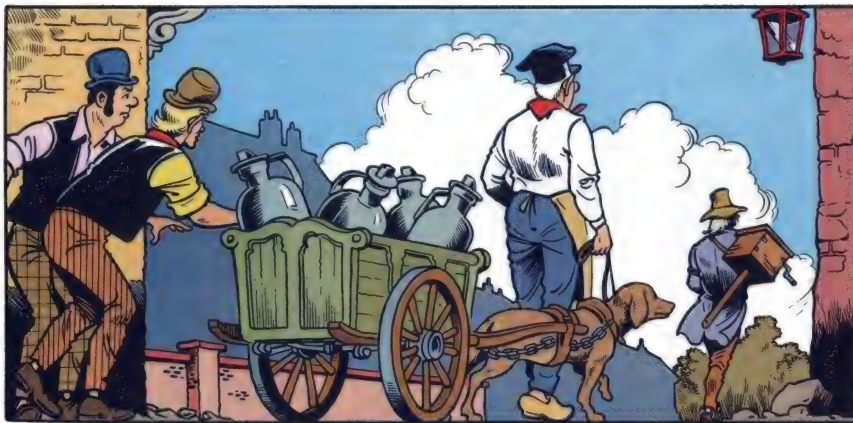


99



100





Jl entre dans cette bicoque. Je le suis, Robert. Toi, fais le tour.



101



Pas plus difficile que cela!



Nigauds! Vous vous croyez invisibles?



Ciel! Bertrand!

Bouge pas! Un geste et je descends ton ami.



Ligote-le.

Qui es-tu et que veux-tu des Dunant?



Tu le sauras quand tu seras attaché.



Tu me reconnais?

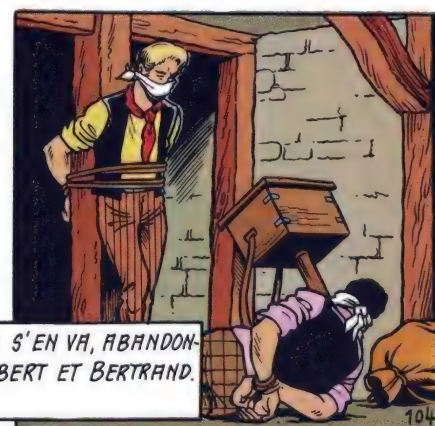
Solférino... Mathias Steinler, l'officier autrichien.



Dunant, ce civil, m'a profondément humilié. L'heure de la vengeance a sonné.

Je l'ai attendue patiemment. Dunant et Basting partent en voyage; ils traverseront le Bois; là, je les coincerai.

STEINLER S'EN VA, ABANDONNANT ROBERT ET BERTRAND.



104





ENFIN, BERTRAND REPREND CONSCIENCE ET PARVIENT À DÉTACHER LEURS LIENS À TOUS DEUX. ILS SE PRÉCIPITENT CHEZ LEUR HÔTESSE...



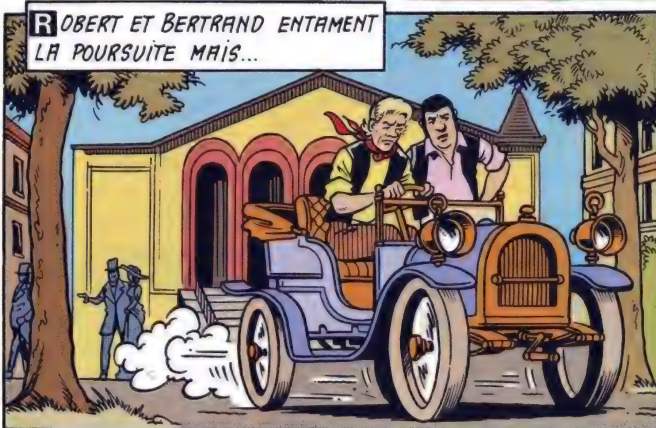
... POUR APPRENDRE QUE DUNANT ET BASTING SONT PARTIS.



Prévenez la police, madame. Nous courrons au Bois et...



Prenez l'auto ou vous arriverez trop tard.



ROBERT ET BERTRAND ENTAMENT LA POURSUITE MAIS...



DUNANT ET BASTING ROULENT DÉJÀ DANS LE BOIS...



Henri, deux Hollandais, J. H. Ferguson et C. W. M. van de Velde, se rallient à ton idée. Ils s'occuperont de la guerre sur mer.



Ils envisagent de transformer des navires en hôpitaux flottants.



DANS LES FOURRÉS, STEINLER EST À L'AFFÛT...

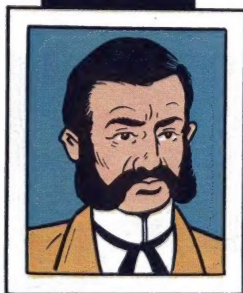
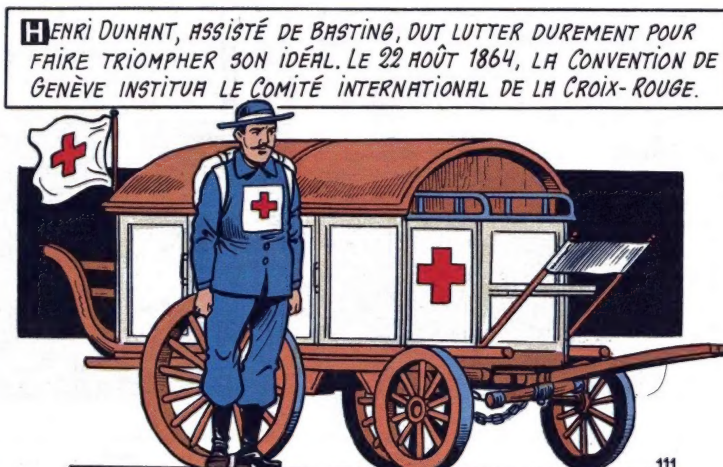
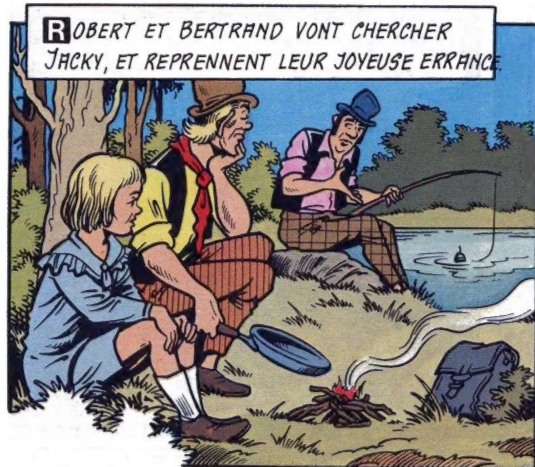
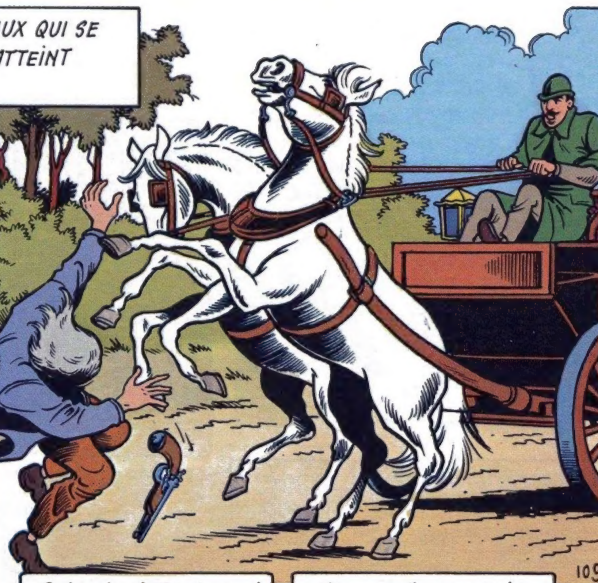


Pas un geste, cocher. Dunant, descends; c'est toi qu'il me faut.



STEINLER BRANDIT UN PISTOLET.





**A** PRÈS LA CONFÉRENCE DE GENÈVE, SE CRÈÈRENT 108 ASSOCIATIONS NEUTRES DE CROIX-ROUGE, CHARGÉES DE SOIGNER LES BLESSÉS DE GUERRE. PLUS TARD, LEUR ACTIVITÉ S'ÉTENDIT AUX VICTIMES DES CATASTROPHES. LE NÉERLANDAIS BASTING MÉRITE D'ÊTRE CITÉ COMME CO-FONDATEUR DE LA CROIX-ROUGE INTERNATIONALE ; DE NOMBREUSES AUTRES PERSONNALITÉS EURENT UN RÔLE IMPORTANT. HENRI DUNANT CONNUT BEAUCOUP DE REVERS ; IL TOMBA MÊME MOMENTANÉMENT DANS L'OUBLI. EN 1897 TOUTEFOIS, IL FUT RECONNU ET HONORÉ PAR LA CONFÉDÉRATION HELVÉTIQUE. ET EN 1901, IL SE VIT ATTRIBUER LE PRIX NOBEL DE LA PAIX. IL MOURUT À HEIDEN, CANTON D'APPELZELL, EN 1910.

**FIN**





WILLY VANDERSTEEN

# JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- |  |                                      |                                 |
|--|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière             | 32. L'arc-en-ciel bagarreur          | 64. Les voleurs de ferraille    |
| 2. La couronne mystérieuse             | 33. La chenille de l'espace          | 65. Le dragon à deux cornes     |
| 3. Roi de la jungle                    | 34. Le temple du silence             | 66. Les pilleurs de banques     |
| 4. Le tomahawk d'or                    | 35. Le biplan fantôme                | 67. L'énigme de la mine         |
| 5. Le gnome de bronze                  | 36. Jérôme contre Jérôme             | 68. Une île au soleil           |
| 6. L'île verte                         | 37. Le mystère de la route nationale | 69. Le strato klepto cumulus    |
| 7. Le collectionneur original          | 38. La bouée rouge                   | 70. La légende                  |
| 8. La ville sous-marine                | 39. Les pirates de l'air             | 71. Les voleurs de fruits       |
| 9. Les anneaux de Jupiter              | 40. La clavicule du dinosaure        | 72. Aventure au Far West        |
| 10. Compo, le géant                    | 41. Quand les cigares explosent      | 73. Le gayo jaune               |
| 11. La chasse dangereuse               | 42. Les joujoux dangereux            | 74. Le géant de la forêt        |
| 12. Le cascadeur d'or                  | 43. La chauve-souris                 | 75. Le petit bois ensorcelé     |
| 13. Le roi de la tomate                | 44. Razzia à Djerba                  | 76. Les escargots de Fukuzawa   |
| 14. Les mouches de Masakin             | 45. La grande-crevette               | 77. Des momies à Morotari       |
| 15. Le gardien masqué                  | 46. Le phare de Dragonera            | 78. Les chaudrons de Cocolo     |
| 16. Le chasseur de chaussures          | 47. Les Morrigans                    | 79. Le maniaque de la mécanique |
| 17. Le rat d'acier                     | 48. La main noire                    | 80. Le tournoi                  |
| 18. Le volcan d'Itihat                 | 49. La piscine dangereuse            | 81. Au pays des dragons         |
| 19. Les glaçons de Loch Latham         | 50. Les menhirs dansants             | 82. Les chevaliers-brigands     |
| 20. Le chasseur de trésors             | 51. La couronne enchantée            | 83. Sous-marin en folie         |
| 21. Les alchimistes                    | 52. Les statues ardentes             | 84. Aventure au Zoo             |
| 22. La tête d'or                       | 53. Les autophages                   |                                 |
| 23. Le breuvage magique                | 54. Le chien noir et la sorcière     |                                 |
| 24. Aventure en Berunka                | 55. Les flammes gelées               |                                 |
| 25. Les corbeaux de la Tour de Londres | 56. Le syndicat des cascadeurs       |                                 |
| 26. Les perles de Majorque             | 57. La ruche                         |                                 |
| 27. Le vaisseau fantôme                | 58. L'enlèvement                     |                                 |
| 28. Le canon turc                      | 59. Le pied du druide                |                                 |
| 29. Les licornes vertes                | 60. Le carreau rouillé               |                                 |
| 30. La bombarde                        | 61. Le faiseur de vent               |                                 |
| 31. Des roses pour la Berunka          | 62. La gondole noire                 |                                 |
|  | 63. Le chevalier fantôme             |                                 |





MARC SLEEN

Les aventures de

# NÉRON

Le truculent Neron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

## Complètement en couleurs

10. Arthur Grosbedon
11. Les Wallabites
12. Le lutin doré
13. Baringo
14. Neron contre la F.F.F.
15. Sacré Théophile
16. Mama Kali
17. Les hommes bleus
18. Le lavoir des chiens
19. Les Nérontiques
20. Les Dinas déchaînées
21. Le cacatoès qui caquette
22. Gare à Castar
23. Les Papricains
24. Le mystère de l'île de Pâques
25. Zongo au Congo
26. Le gorille jaune
27. Le jardin des malices
28. Ivan le terrible
29. La bague du Muphti
30. Les chenilles rousses
31. Patati patata

32. Novembre Noir
33. Le virus du rire
34. La princesse Lovely
35. La moutarde d'Abraham
36. La fleur qui parle
37. Enivrante Charlotte
38. L'homme sans visage
39. La pantoufle volante
40. Brigandage en folie
41. Ottoman XIV
42. Le mauvais œil
43. L'arme redoutable d'Oumtata
44. La disparition du vase de Chine
45. La couronne de Neptune
46. La bague enchantée
47. La comtesse verte
48. Neron et la tête de cheval
49. Les ailes de Xopotl
50. Les Jinkaboums
51. La baleine bleue
52. La flotte en folie

53. Le Clo Clo clan
54. La vengeance du grand Clo
55. Le sixième lutin
56. Le secret de Jean Muscle
57. Hannibal
58. Mister Nobody
59. Le chat de Chatmandou
60. La théière du roi
61. Les Néroses
62. La planète Egmont
63. Les bonbons-ballons
64. Le plou vert émeraude
65. Vas-y Daris
66. La disparition de Neron





WILLY VANDERSTEEN

# robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIX<sup>e</sup> siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

*déjà parus:*

- |                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1. L'ermite de Beaucroy          | 15. Le fantôme du Zwin      |
| 2. La main noire                 | 16. La maison hantée        |
| 3. Le dragon vert                | 17. Le joyau englouti       |
| 4. Le diable du Val aux roses    | 18. Visiteurs insolites     |
| 5. Le drame de Marie-Souillon    | 19. Le chat noir            |
| 6. Documents secrets             | 20. Le dernier chevalier    |
| 7. Le diable noir                | 21. Le duel                 |
| 8. Le briseur de grève           | 22. La ferme aux loups      |
| 9. Les étangs de Miremort        | 23. Valériane a disparu     |
| 10. Aventure en Moldavie         | 24. Le trésor des Templiers |
| 11. La capuche écarlate          | 25. L'ennemi des elfes      |
| 12. Les puissances occultes      | 26. La secte secrète        |
| 13. Le dernier vol de l'épervier | 27. Le feu vengeur          |
| 14. La catastrophe de Corvilain  |                             |